revista digital

Edição 08

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW

BIOSHOCK 2

REVIEW

TATSUNOKO VS. CAPCOM

ISSN 2175 - 4071

DANTE'S INFERNO

E AINDA:

- PC: STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
- X360: ALIENS VS. PREDATOR
- PS3: MAX PAYNE 3

MITOS DO MUNDO DOS GAMES

PARCEIROS

QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL

CONTATO@ARKADE.COM.BR

ED BY

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

Mouse ou controle?

Sejam todos bem vindos à edição de fevereiro da Arkade. Este mês vi uma notícia que chamou muito minha atenção: usuários de PC reclamaram da ausência de suporte a joypad em Bioshock 2. Desde quando começaram a sair bons jogos de tiro em primeira pessoa para consoles, com Hexen e 007:Goldeneye para Nintendo 64, tive dificuldade para me acertar com a mira. Atualmente me acostumei e tenho boa destreza com os controles, mas por ser um PC gamer desde pequeno, ainda prefiro o mouse pela precisão e velocidade dos movimentos. Entretanto nem todos têm esta preferência, talvez pela grande onda de shooters em consoles somado à evolução dos joysticks, o número de jogadores que optam pelo controle está crescendo cada vez mais. Um exemplo relevante é Modern Warfare 2, o shooter mais jogado do mundo atualmente, que possui muito mais jogadores em consoles do que no PC. Sendo assim, será que o controle, por mais moderno que seja, consegue chegar à precisão do mouse? Justifica que usuários de PC, como os que pediram suporte à controles em Bioshock 2, estejam também migrando para joypads? E por último, se colocarmos frente a frente jogadores utilizando mouse contra joysticks, quais se sairão melhor? Me mandem suas opinões em rapha.arkade@gmail.com ou pelo nosso twitter: @revistaarkade. Valeu e bons headshots a todos, seja no mouse ou no controle!

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Megaman

Bitbox
Mitos e fatos dos games

Reviews
Dante's Inferno
Tatsunoko vs. Capcom
Aliens vs. Predator
Bioshock 2

Networks

Clássicos
Road & Track: Need For Speed

Previews
Max Payne 3
Star Wars: The Old Republic

Geek Stuff

Celular
Plants vs. Zombies

Consciência
5 Curiosidades sobre a Amazônia

Bioshock 2

Tatsunoko vs. Capcom

Star Wars: The Old Republic

Dante's Inferno

Aliens vs. Predator

Max Payne 3

AJUDE A ARKADE A CONTINUAR CRESCENDO

RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

CARTAS

ASSINATURA

Pessoal, acho a ideia da revista muito interessante e sou leitor assiduo. Mas informo que desde Novembro/2009 que assinei meu email pra receber as edicoes eletronicas, o que nao aconteceu nunca. Sabem o que pode ter ocorrido?
Alvaro F.

Arkade: Olá, Alvaro. O seu serviço de email deve estar jogando os emails da Arkade na pasta spam, dê uma olhada lá. Se você mesmo assim não encontrá-los, entre em contato novamente conosco, que tentaremos resolver seu problema.

PARABÉNS

Olá, tudo bem? Gostaria somente de parabenizar vocês pelo excelente trabalho com essa revista digital. Eu confesso ter ficado abismado com o trabalho de qualidade de vocês. Quando vi que poderia ler a revista na internet fiquei fascinado com a criatividade de vocês. Cheguei aqui através de uma indicação do Nerd Somos Nozes, e podem ter certeza que vocês conquistaram mais um fã. Meus parabéns, continuem com esse excelente trabalho que com certeza muitos outros fãs virão.
Rafael S. F.

Arkade: Obrigado pelos elogios, Rafael. Tenha certeza que estamos trabalhando para melhorar a Arkade cada vez mais!

A ETERNA DÚVIDA: X360 OU PS3?

Olá pessoal da Arkade, eu fui pesquisar, nas lojas que eu conhecia, aqui em João Pessoa! A princípio, eu já estava em mente de comprar um XBOX 360, mas chegando nas lojas, seus vendedores, na maioria das vezes, me indicaram a compra do PS3, que eu também acho um ótimo console, e eu queria saber de vocês, que são realmente féras no assunto: Qual a melhor compra?
Josimarco

Arkade: Olá, Josimarco. Essa realmente é uma excelente pergunta. Os dois consoles são ótimos tanto na questão de games exclusivos, quanto em questões técnicas. Na edição 5 da revista, nós fizemos um comparativo entre os consoles da atual geração, dê uma conferida para tentar tirar suas dúvidas. Mas tenha certeza que qualquer console que você escolher, será uma ótima aquisição.

CADÊ O HEAVY RAIN?

Olá. Não se esqueçam de incluir uma matéria sobre Heavy Rain na revista de Fevereiro. Abraços.
André C.

Arkade: Como o Heavy Rain sairá dia 23, que é após o lançamento da revista, ele ficará para a edição de março, então não se preocupe que não esquecemos deste jogaço para PS3.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE

Se você acha que o download de games é uma coisa moderna, pense denovo: nos anos 80, um serviço chamado Gameline permitia os usuarios do Atari 2600 baixarem jogos através de uma linha telefonica comum.

EASTER EGGS

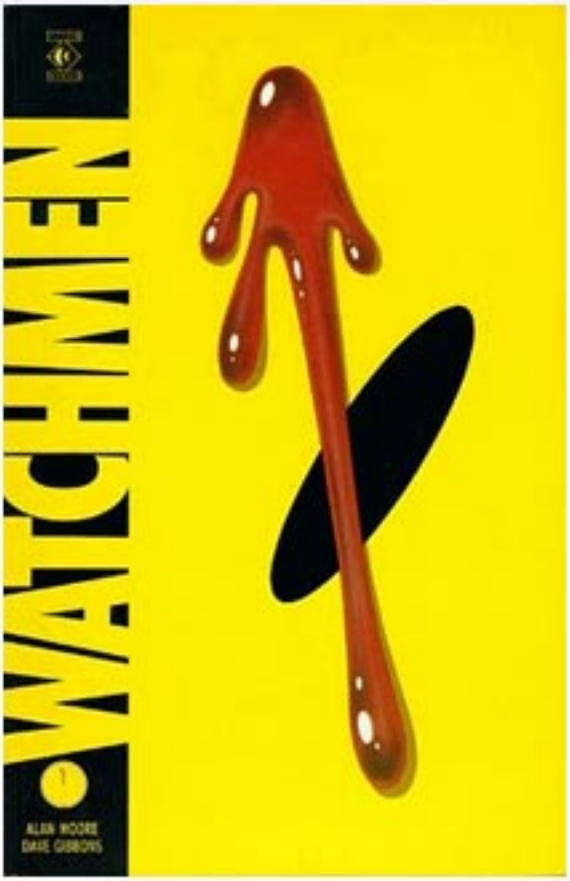
No Adobe Flash CS3 vá em Help - About, assim que abrir a janela de about, clique no ® acima da palavra Flash. Irá abrir um slide show com fotos dos desenvolvedores. A Adobe adora colocar easter eggs em seus programas, confira as edições passadas para outros segredos.

JOGOS EM FLASH - DINO RUN

Se você está procurando um jogo em flash viciante, de jogabilidade simples, mas completo e divertido, você deve experimentar Dino Run (www.pixeljam.com/dinorun/). A premissa é simples: é o fim dos tempos para os dinossauros, você é um velociraptor e deve fugir dos meteoros que estão caindo sobre a terra. Você controla o dino com as setas do teclado. Durante o percurso, você encontra ovos que aumentam a pontuação e outros dinos que atrapalham ou que ajudam (caronas com pterodáctilos são sempre bem vindas). O percurso ainda tem "atalhos" que podem lhe ajudar ou prejudicar. O modo multiplayer também está disponível, onde o você corre contra outros jogadores.

CULTURA: HQ WATCHMEN

"Who watches the watchmen?" É sob esta frase que a história de Watchmen se desenvolve. Um dos quadrinhos mais famosos da história, Watchmen se passa em uma realidade alternativa onde super-heróis são verdadeiros e não apenas personagens dos quadrinhos. Tudo ia bem para os heróis até 1977, quando é promulgada a Lei Keene, que exige que eles se registrassem. Apenas dois resolvem acatar à lei: o Dr. Manhattan, um homem com incríveis poderes, capaz de manipular átomos e células de objetos e organismos, e o Comediante, um herói cínico e violento. Outros, como o Coruja II e Ozymandias resolvem abandonar suas vidas de heróis e viver normalmente. Um dia, o Comediante é assassinado e isso leva Rorschach, o único herói que ainda vive "fora da lei", a buscar seus antigos colegas em busca de justiça. Rorschach suspeita basicamente que o evento da morte de Blake estaria relacionado a um possível rancor de criminosos presos pelos heróis no passado, tese que ganha força à medida que outros ex-combatentes do crime e o próprio Rorschach são duramente atingidos por um aparentemente planejado ataque sistemático à suas integridade físicas e credibilidade. Em 2008, Watchmen ganhou uma versão única em brochura, com as doze edições dos quadrinhos condensadas num só livro.



Megaman

O que seria do futuro da humanidade sem Megaman (ou Rockman, como era conhecido no Japão)? Criado pelo Dr. Light, o amistoso andróide azul junto de sua irmã, a simpática robozinha Roll, são os defensores do eixo do bem nessa corrida armamentista criada entre seu criador e seu ex-sócio, o Dr. Wily, que criou diversos robôs diferentes com o intuito de dominar o mundo.

Megaman tem algo peculiar e invejável, que talvez explique em parte seu grande sucesso: um canhão em seu braço com tiro infinito (pelo menos no jogo): In hoc signus vinci. Graças a essa poderosa arma, Megaman sempre arruína os planos do Dr. Wily no último momento (o desenho animado baseado na série ficava até chato de tão previsível). O robô tem seus antagonistas, que se alternam conforme a série. O mais popular é Protoman, um robô vermelho criado pelo Dr. Wily que supostamente é mais poderoso que o herói, embora na prática não leve muita vantagem.

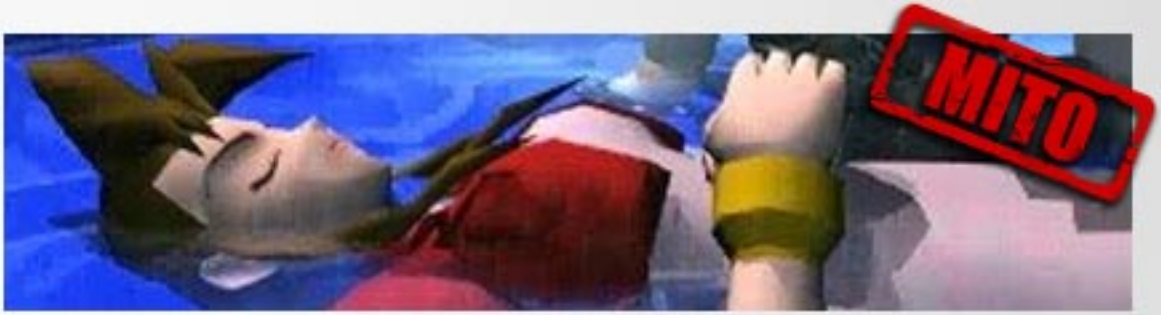
A grande sacada a respeito do personagem é que o player pode prová-lo em vários "sabores" a cada jogo. Conforme derrota inimigos, o herói toma posse de sua arma e ganha diferentes poderes, tais como tiros de gelo e vento, que muitas vezes são essenciais para derrotar os inimigos seguintes. Por este motivo seus jogos se tornam um pouco mais fáceis quando se escolhe na ordem certa os inimigos a enfrentar, e em muitos casos, é obrigatório derrotar um inimigo e utilizar sua arma para poder vencer um desafio em outra fase. O personagem ainda teve aparições externas, como em Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes, um fighter 2D popular nos arcades, onde o personagem enfrenta, de igual pra igual, astros como Ruy, Wolverine e outros personagens.

Megaman, o personagem, é a personificação do benefício trazido pela tecnologia, contrariando a visão distópica das ficções científicas de que as máquinas acabariam por destruir a humanidade. Porém, mais do que isso, a série de jogos Megaman (e é uma extensa série com mais de vinte jogos), é o oposto da mecânica atual. Os robôs não são produzidos em série, mas individualmente e distintamente dos outros, tendo cada um habilidades diferentes. E Megaman é o mais distinto por ser regido por uma ética e uma razão superior à sua programação: Salvar-nos a todos. Longa vida a Megaman!·

MITOS E FATOS DOS GAMES

Mitos fazem parte de tudo: desde a Grécia antiga, eles estão presentes. Nos games, a história é a mesma. Existem diversos "fatos" que são discutidos fervorosamente por gamers em todo o mundo. Nós, da Arkade, encarnamos os MythBusters neste mês de fevereiro e trazemos agora 10 mitos (ou fatos) da história dos videogames.

É POSSÍVEL REVIVER AERIS AO FINAL DE FINAL FANTASY VII



Se existe uma cena que emociona todo e qualquer gamer, esta é com certeza a morte de Aeris Gainsborough nas mãos de Sephiroth em Final Fantasy VII. Desde aquele momento, inúmeras tentativas foram feitas para ressucitar a menina. Até mesmo alguns truques e códigos foram inventados e vídeos foram colocados na internet mostrando Aeris viva. Tudo isto, no entanto, não passa de balela. Portanto, desista: não existe nenhum jeito de revivê-la, nem por código, nem por item.

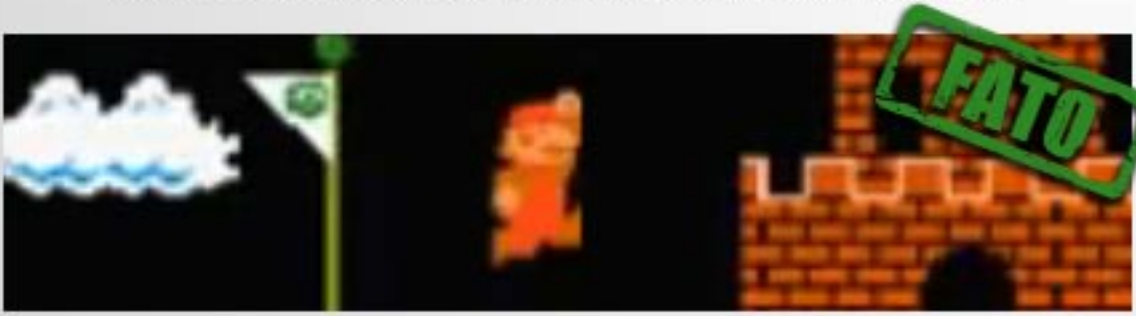
MILHÕES DE CARTUCHOS DE ATARI ESTÃO ENTERRADOS NO NOVO MÉXICO

O Atari 5200 falhou por uma série de motivos. Entre eles, está a péssima adaptação do filme E.T., de Steven Spielberg. Crentes que o jogo venderia como água no deserto, milhões de cartuchos foram produzidos. No entanto, o que aconteceu foi exatamente o contrário: o jogo vendeu muito pouco. A solução? A empresa enterrou cerca de 10 milhões de cartuchos de E.T. no deserto do Novo México. O "mito" depois foi confirmado por dois jornais. A empresa, por segurança, ainda cobriu os cartuchos com concreto.

EM STREET FIGHTER II, VOCÊ PODE LUTAR COM SHENG LONG

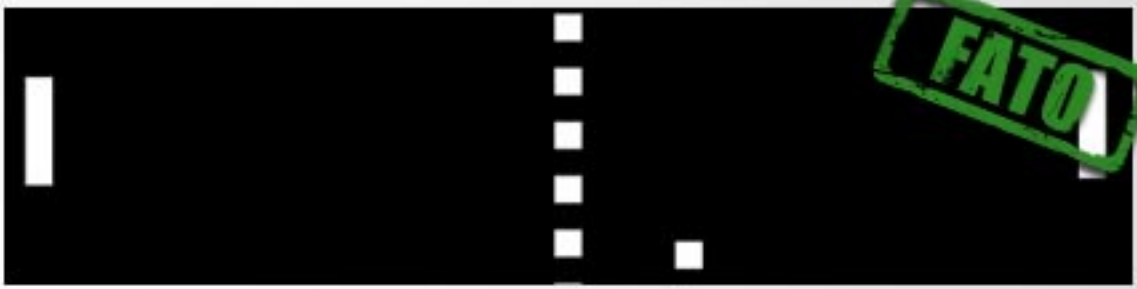
De acordo com a edição de Abril de 1992 da revista EGM dos Estados Unidos, Sheng Long, o suposto mestre de Ryu, pode ser enfrentado no jogo Street Fighter II. Para isto, basta vencer os onze lutadores do jogo sem tomar um único golpe e conseguir dez empates seguidos com M. Bison. Assim, Sheng Long supostamente apareceria. A "dica", entretanto, não passava ser mais uma brincadeira de 1º de Abril da revista, famosa por suas piadas.

É POSSÍVEL PULAR SOBRE A BANDEIRA NO FINAL DO MUNDO 3-3 DE SUPER MARIO BROS.



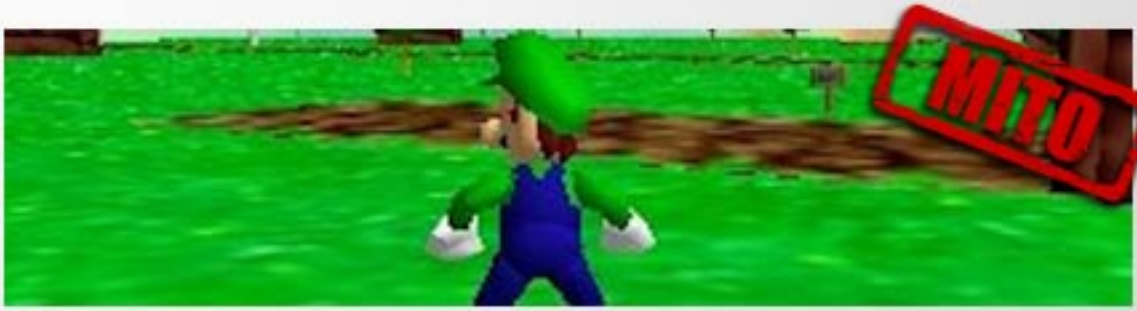
Desde o primeiro jogo Super Mario, todas as fases terminam com o encanador pulando e se agarrando em uma haste de bandeira e depois entrando no castelo. Mas, no mundo 3-3 de Super Mario Bros. é possível pular sobre a haste e nunca terminar a fase! Basta pular do elevador quando ele se encontra no mais alto e conseguir pegar o máximo de "impulso" possível. Se duvida, já existem vídeos na internet que comprovam a proeza.

JOGAR 250 PARTIDAS SEGUIDAS EM MK2 LIBERA O JOGO PONG



Essa é para quem for realmente viciado em Mortal Kombat e tiver tempo livre de sobra. Em MK II é possível liberar o jogo Pong - sim, aquele mesmo, com duas "raquetes" e uma "bolinha". Para isto, basta jogar "só" 250 partidas seguidas que você será levado para o clássico dos arcades, que praticamente iniciou a era dos games em 1972. Mortal Kombat II também tem um segredo mais fácil: vencendo 50 partidas você pode enfrentar Noob Saibot, um dos personagens secretos do jogo.

LUIGI É UM PERSONAGEM DESTRAVÁVEL EM SUPER MARIO 64



Se o Nintendo 64 teve sucesso, muito foi culpa de Super Mario 64. Um dos mitos mais comuns relacionados a este jogo é que Luigi, o irmão de Mario, é um personagem secreto! A "confirmação" seria uma mensagem escrita na fonte fantasma dentro do jogo. A mensagem seria "L is Real 2401", ou seja, "Luigi é real". Tudo não passa de um rumor infundado, mesmo com imagens (photoshopadas) "comprovando o contrário".

SADDAM HUSSEIN COMPROU 4 MIL PS2 PARA MONTAR SUPERCOMPUTADORES MILITARES

Sim, uma das maiores figuras da história recente do mundo supostamente comprou 4 mil PlayStation's 2 tendo em vista a construção de supercomputadores para uso militar. Se pensarmos que a história surgiu no ano 2000, quando um simples PC, com muito mais capacidade de memória e de processador, era facilmente encontrado até mesmo no Iraque, fica difícil de acreditar que uma história como esta seria verdade. Talvez Saddam só queria mesmo era jogar um pouco de God of War e GTA...

O SUPER MARIO BROS. 2 LANÇADO NO OCIDENTE NA VERDADE NÃO É UM JOGO DO MARIO

Quem jogou SMB2 lembra que o jogo era bastante diferente dos outros. Nada de Koopas, Goombas ou Bowser. Os inimigos eram Shy Guy e Birdo, que depois fariam parte do "elenco" oficial dos jogos Mario. Acontece que o SMB2 lançado nos EUA era na verdade Doki Doki Panic, mas com os sprites dos personagens principais modificados pelos de Mario, Luigi, Peach e Toad! A explicação para as mudanças? O jogo todo era, na verdade, um sonho de Mario!

É POSSIVEL MATAR O CACHORRO DE DUCK HUNT

Todos sabemos quem é o cachorro do Duck Hunt. Eleito por 12 de cada 10 gamers como o personagem mais chato e hediondo dos games (ele ria da sua cara toda vez que você errava um tiro!), o animal causou a ira de muitos por seu humor questionável. Como Duck Hunt é um jogo de tiro, o instinto de muitos era atirar no cachorro. Tal ação, no entanto, era impossível. Você tinha que aturar o animal te sacaneando toda vez que você errava e não havia nada que pudesse fazer.

ASSOPRAR O CATUCHO AJUDA?

Um dos maiores hábitos de quem jogava consoles que usavam cartuchos é assoprar a fita antes de colocá-la no videogame. Isto, no entanto, é a famosa faca de dois gumes. Os gamers juram de pé junto que ajuda, que depois de uma assoprada qualquer cartucho funciona. Mas quem trabalha em assistências técnicas e locadoras jura que as pequenas gotículas de saliva que saem durante o sopro podiam queimar a fita. Portanto, não há veredito definitivo sobre assoprar ou não a fita.

REVIEW

X360, PS3, PSP

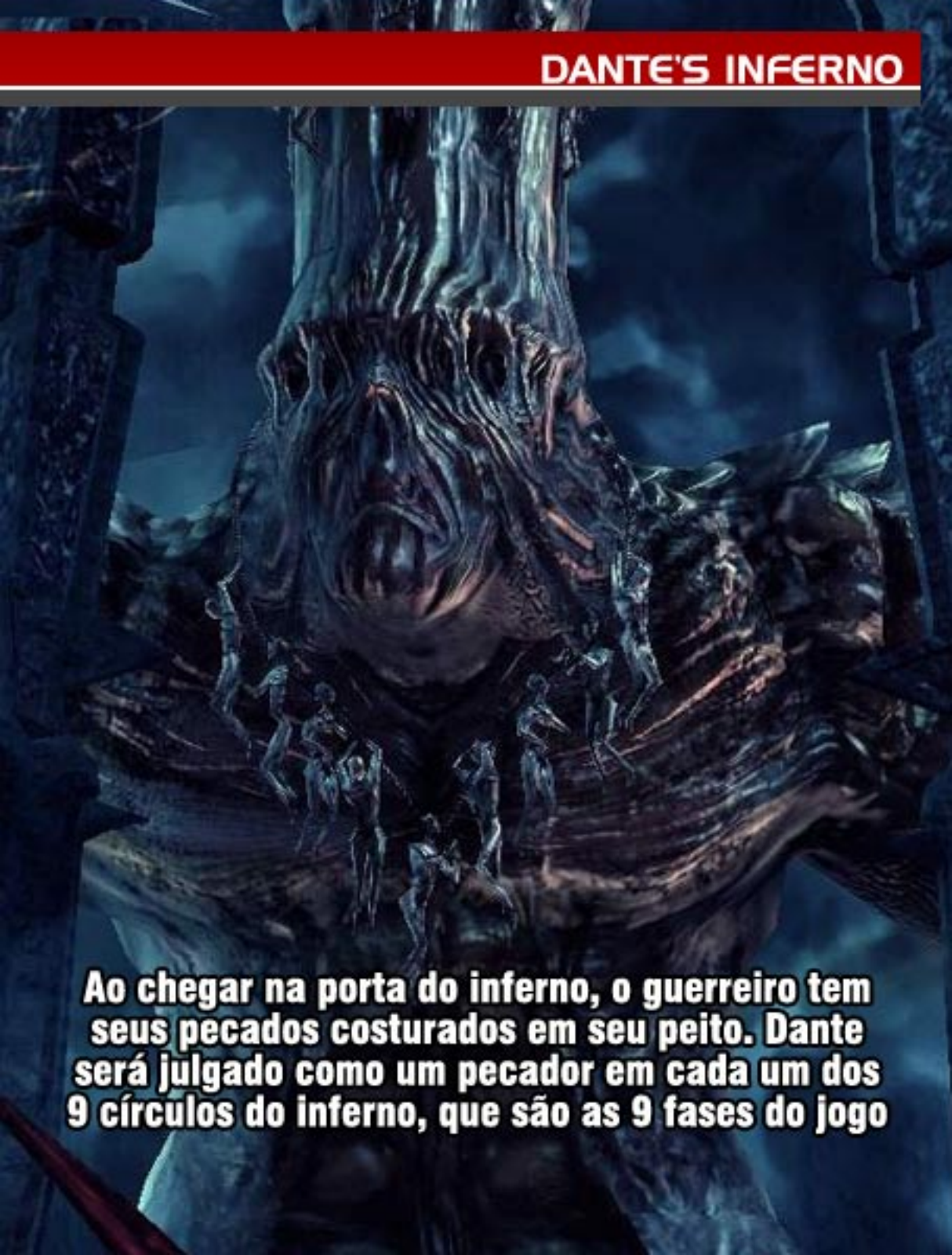
Ação, 1 jogador

O INFERNO O ESPERA!

DANTE'S INFERNO CONVIDA O JOGADOR A UMA JORNADA PELO SUBMUNDO EM BUSCA DE SUA AMADA (E FINADA) ESPOSA

A Divina Comédia, poema do século XIV escrito por Dante Alighieri, é a obra mais importante da literatura italiana. No poema, o autor visita o inferno, o purgatório e o paraíso, e descreve detalhes sobre suas aventuras na vida após a morte. Grande parte da imagem que fazemos do inferno atualmente é graças a este autor. Inspirada nesta obra épica, a Visceral Games, criadora do jogo Dead Space, criou o Dante's Inferno, um jogo de ação com o mesmo mundo fantasioso de Alighieri, mas com roteiro adaptado para incluir batalhas e torná-lo jogável.

A história do jogo é interessante, afinal estamos falando de um game inspirado em uma das mais importantes obras da literatura mundial. O protagonista Dante, um guerreiro das Cruzadas, retorna para casa da guerra e encontra todos seus familiares mortos, e com eles sua esposa Beatrice, que é arrastada ao inferno por Lúcifer. Dante, enfurecido, mata a própria Morte e, armado de sua foice, inicia corajosamente uma jornada até o último círculo do inferno para resgatar sua amada. Ao chegar na porta do inferno, o guerreiro tem seus pecados costurados em seu peito. Ele será julgado como um pecador em cada um dos 9 círculos do inferno, que são as 9 fases do jogo.



Ao chegar na porta do inferno, o guerreiro tem seus pecados costurados em seu peito. Dante será julgado como um pecador em cada um dos 9 círculos do inferno, que são as 9 fases do jogo

Muito conteúdo adulto é encontrado neste título, que recebeu uma classificação M, ou seja, somente para maiores de 17 anos. Para os que gostam de jogos polêmicos, isto é praticamente um selo de qualidade. Muita violência, tortura, carnificina, sangue, excrementos e nudez tanto feminina quanto masculina (ugh!). Porém, o excesso de conteúdo adulto faz sentido, pois estamos numa jornada pelo inferno, e não em Mushroom Kingdom. Mas fica a dica: não jogue na frente da sua avó, ok? Antes mesmo do lançamento, o título já estava cercado de polêmicas, que vão desde protestos religiosos contra o jogo até o banimento de um comercial de TV em que seu slogan dizia: "Go to Hell" (Vá para o inferno). A frase teve que ser substituida por "Hell Awaits" (O inferno espera).

O game é esteticamente impecável. Os gráficos são muito bons tanto no cenário quanto nos inimigos, os chefões são enormes e muito bem modelados e texturizados. Além disso, o jogo mistura cenas em 3D com sequências em desenho animado, nas quais Dante enfrenta suas memórias e pecados cometidos no passado. Para ficar com um clima mais infernal ainda, a trilha sonora é muito bem escolhida e as dublagens dos personagens são bem feitas. Durante a passagem pelos círculos do inferno é possível ouvir almas condenadas implorando por ajuda, realmente assustador.

O gameplay é idêntico ao de God of War, o combate é fácil e button smashing é possível. Os controles são extremamente fáceis de aprender e até um jogador inexperiente estará fazendo combos sem dificuldade, entretanto, a superficialidade do combate não limita sua diversão. Apesar das batalhas intensas, o gameplay pode se tornar repetitivo em alguns momentos, pois você raramente passará por uma área sem matar hordas e hordas de inimigos, que aparecem do nada com o simples objetivo de atrasar o jogador. Se não fossem essas batalhas que as vezes se tornam entediantes, as 10 a 12 horas de gameplay seriam muito menos.

Durante a jornada, Dante é guiado pelo poeta romano Virgílio, e encontra espíritos de famosas figuras da história antiga. O jogador pode então salvar ou condenar almas que encontrar e, dependendo de sua escolha, ganhar bônus que dão novas habilidades em duas árvores de habilidades, a do bem e do mal. Escolha bem, pois não será possível liberar todas as habilidades das duas árvores em apenas um jogo. Você terá que jogar de novo se quiser ver as outras. A foice obtida e uma cruz são as armas que acompanharão o jogador durante toda a jornada, e relíquias encontradas pelo caminho dão bônus, tais como absorver dano ou aumentar sua força. Use e abuse delas, pois são muito úteis.

O jogo também saiu em sua Divine Edition, exclusivamente para Playstation 3, que possui alguns extras como making-of do

jogo, nada muito importante. A palavra final é que Dante's Inferno vale a pena ser jogado por seu bonito visual e pela história clássica, mas não crie expectativas baseado em sua campanha de marketing, pois é provável que a EA tenha investido mais em propaganda do que no próprio jogo.•

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 83

Wii

TATSUNOKO VS CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

MADE IN JAPAN

MESMO COM 14 PERSONAGENS DESCONHECIDOS NO OCIDENTE, TVC É UM DOS MELHORES JOGOS DE LUTA DO ANO

O gênero 2.5D fighter realmente veio para ficar. Após Street Fighter 4 ser lançado com modelos 3D em visual cel-shaded, Tatsunoko vs Capcom mostra que, mesmo num mundo onde prevalecem as grandes plataformas com seus renderizadores de bilhões de polígonos por segundo, alguns gêneros nunca vão morrer.

Após os confrontos contra a Marvel e a SNK, chegou a vez da gigante Capcom enfrentar a Tatsunoko. Se você não conhece a Tatsunoko, ela é uma produtora japonesa de animações que fizeram muito sucesso nos anos 80. Vários dos seus heróis tiveram grande popularidade no Japão, mas são pouco conhecidos no ocidente. Por este motivo, o jogo não tinha previsões de lançamento nos Estados Unidos inicialmente, mas para a nossa surpresa, foi lançado e é bom!

TATSUNOKO VS. CAPCOM

Luta, 2 jogadores

O jogo possui 28 lutadores, sendo metade de cada empresa. A Capcom resolveu variar neste título, e enquanto as séries Versus anteriores traziam a maioria dos personagens do Street Fighter, este trouxe apenas Ryu, Chun-Li e Alex da série. A empresa se focou numa gama diferente de personagens, dentre eles alguns da série Megaman (incluindo Zero), Morrigan, de Darkstalkers e outros das séries Rival Schools, Dead Rising, Viewtiful Joe e até Okami.

Jogadores de X360 e PS3, sinto muito, pois este é um título exclusivo do Wii. A jogabilidade ficou um pouco diferente pois é um jogo de apenas 3 ataques: fraco, médio e forte. Além disso, jogar no Wii-mote não tem a mesma "pegada" dos controles convencionais. A melhor opção (depois dos controles de Arcade especiais) é o controle clássico, então se você possui um, não hesite em utilizar.

O gameplay é divertido: combos, especiais, chains e cancels estão presentes, e o jogador pode escolher 2 lutadores entre figurinhas das duas empresas. A parte diferente neste jogo, entretanto, é a batalha de "megazords". Sim, aqueles monstros gigantes ao melhor estilo japonês. Pelo lado da Tatsunoko, o brutamontes é Gold Lightan e pelo lado da Capcom uma boa surpresa: o robô PTX-40A, do jogo Lost Planet.

O game possui vários modos, entre eles Arcade, Time Attack, Versus e Online. O modo Online é ótimo, pois traz um ranking competitivo de jogadores e não apresen-

tou lag. Além disso, os menus são rapidamente navegados e o sistema de match-making é de fácil utilização. Mas antes de se aventurar neste modo, treine, os oponentes não são fracos.

Se você é um dos que ama efeitos psicodélicos em cada golpe, com certeza vai ficar satisfeito. Os golpes especiais, tanto da Capcom quanto da Tatsunoko são vivos e cheios de cores, além de dar aquela famosa pausa e zoom no personagem, mostrando aquele clássico momento em que o oponente que estava com a guarda aberta diz: "Ferrou!"

TATSUNOKO VS. CAPCOM

TvC tem um "feel" mais 2D que Street Fighter IV, o que deve agradar os fãs de luta bidimensional mais puristas. Com um alto framerate e uma batalha intensa, divertida e lisa, não seria exagero dizer que o jogo é um dos melhores de seu gênero na atual geração.

O veredito final é que, se você é um dos 30 fãs da Tatsunoko no Brasil, é um jogo realmente imperdível. Outros também vão gostar, afinal, são 14 personagens novos com golpes e especiais únicos para conhecer. Se a Capcom tivesse desafiado a Toei Company, outra produtora de heróis japoneses, com certeza faria muito mais sucesso aqui. Afinal, já imaginou uma batalha entre Ken e Jaspion? M.Bison vs Jiraya ou Dimitri vs Kamen Raider? Ah! Que nostalgia. Fica a dica para a equipe da Capcom, nós sabemos que vocês não perdem uma edição da Arkade.•

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 90

JAMES CAMERON'S
AVATAR
THE GAME
UBISOFT
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:

PS3, X360, PC

ALIENS VS PREDATOR™

SALVE-SE QUEM PUDER!

NOVA VERSÃO DE AVP É A PIOR DA SÉRIE, SEM INOVAÇÕES E COM DEFEITOS TANTO NO SINGLE QUANTO NO MULTIPLAYER

Aliens e Predadores são dois ícones cult há décadas, mas não faziam uma aparição nos videogames desde 1999. Esta lacuna agora está "preenchida" com Aliens vs Predator, jogo para X360, PS3 e PC da Rebellion, a mesma empresa do jogo de 99.

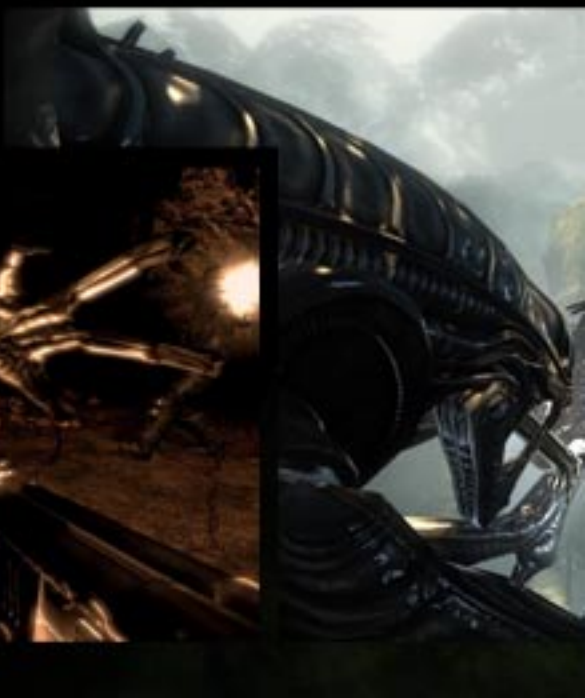
Você deve se perguntar porque a palavra "preenchida" do primeiro parágrafo está entre aspas. Simples: este novo AvP não chega nem aos pés do jogo de 11 anos atrás. O jogo possui três campanhas single-player distintas, uma com os marines humanos, uma com os aliens e outra com os predadores, e faz de tudo para que a experiência seja o mais fiel possível às franquias originais. Isto é bom, pois mantiveram os famosos bipes do radar dos marines quando chegam perto dos aliens e o barulho da troca de visor do predador. No entanto, é pouca coisa que se destaca além do áudio do jogo.

ALIENS VS. PREDATOR

FPS, 18 jogadores online

Cada espécie tem suas particularidades, mas cada uma também tem grandes defeitos. Com os aliens, por exemplo, é legal escalar paredes e se mover super rápido, mas graças aos péssimos controles, tudo isto é confuso e difícil de ser executado (experimente entrar em um tubo de ventilação com a confusa câmera). Os controles, pelo menos na versão PC, são ridículos, com os botões mudando até as funções básicas conforme cada espécie.

Por sorte, o modo multiplayer consegue divertir, ainda que tenha suas falhas também. São seis mapas diferentes para combates deathmatch e outros dois para cooperativo (porquê a Rebellion colocou só dois mapas no co-op é uma boa pergunta). Um problema do multiplayer é que, conforme você evolui de nível, você não libera novas habilidades e sim apenas novas skins. Outro detalhe nada agradável é que, se o host da partida cair ou sair do jogo, a partida acaba na hora.



Além dos modos multiplayer tradicionais, como deathmatch e survivor, AvP conta com modos específicos para os extraterrestres. Em Infestation, um jogador assume o papel de um alien e deve infectar os outros jogadores, que estão no papel de humanos. Já em Predator Hunt, como o nome diz, um jogador é um predador que deve caçar os outros jogadores. Estes modos específicos são interessantes, pois trabalham bem as características de cada espécie.

Se você já notou, para cada ponto positivo de Aliens vs Predator, existe um negativo. Tanta inconstância (aliada a inúmeros bugs e glitches) faz com que o jogo, apesar do apelo cult, perca espaço perante outros tantos shooters bons disponíveis no mercado.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★½☆☆
Audio	★★★★★

Nota Final: 62

PS3, X360, PC

DE VOLTA À RAPTURE

NO PAPEL DE UM BIG DADDY, O RETORNO À RAPTURE CONTINUA REPLETO DE AÇÃO, REVIRAVOLTAS E MISTÉRIOS.

BIOSHOCK 2

FPS, 10 jogadores online

Se tivéssemos que fazer uma lista dos melhores jogos nos últimos dez anos, Bioshock 1 sem dúvida estaria entre os primeiros colocados. Um jogo sério e adulto, claramente inspirado na obra 1984 de George Orwell, que traz ao jogador uma trama fantasiosa e política, envolvendo traição, reviravoltas e múltiplos finais. O jogo conta a história de Rapture, uma cidade utópica sub-aquática que entrou em colapso em seus próprios ideais devido a uma droga chamada Adam. A substancia pode dar superpoderes ao seu consumidor, mas tem um alto poder de corrupção. Os principais papéis no jogo são as Little Sisters, crianças corrompidas que colhiam Adam de corpos, e os Big Daddies, monstros altamente armados que protegiam as crianças.

Bioshock 2 mantém exatamente a mesma linha do primeiro, seja em gráficos, personagens, ambientação e até power-ups. Porém desta vez o jogador está na pele de um Big Daddy, que acorda sem memória e começa uma busca para encontrar sua Little Sister e descobrir mais sobre seu passado. Para isto, o brutamontes terá que ir atrás da Dra. Sofia Lamb, a psiquiatra que agora é a líder de Rapture.

Os inimigos, chamados de Splicers, são monstros viciados em Adam que estão sob o controle da Dra. Sofia. Há também outros tipos de inimigos, tal como um novo tipo de Big Daddy, o Alpha Series. Este é

bastante violento e irá atacar o jogador sem motivos, porem ele é mais fácil de matar que os Big Daddies normais. As batalhas contra os Big Daddies são mais "de igual pra igual", já que agora você é um deles. Quem realmente preocupa nesta versão é a Big Sister, uma nova inimiga que, além de ser forte, é ágil e tem poderes especiais.

Utilizar a drill (broca) é provavelmente a parte mais legal de ser um Big Daddy, pois ela causa um dano massivo e pode receber upgrades, ganhando a habilidade Drill Dash, que permite ao jogador se lançar em cima do inimigo com a broca ligada, matando instantaneamente qualquer Splicer comum. Outra novidade é que, como um Big Daddy, você pode sobreviver na água, logo o jogador não ficará confinado apenas às estufas de Rapture e percorrerá também ambientes no oceano.

Os momentos de ação são mais frequentes e intensos, e durante a sua jornada o jogador encontrará Plasmids, que dão superpoderes, e Gene-Tonics, que dão bônus e upgrades em diferentes habilidades. Estes power-ups podem ser comprados com o Adam obtido durante o jogo. Novas armas também estão presentes, tal como a famosa Rivet Gun e um lança flechas que permite você empalar Splicers na parede!

Existem novas formas de conseguir Adam em Bioshock 2. Você pode adotar uma Little Sister e ela irá para colher Adam de um corpo para você, mas prepare-se, pois enquanto ela colhe, muitos Splicers aparecerão. Como se já não bastasse, ao salvar ou ceifar uma Little Sister, uma Big Sister pode aparecer. Neste momento a trilha sonora muda e a aflição cresce, pois a qualquer segundo ela pode aparecer na sua frente, e ela é forte! Uma curiosidade é que a palavra Adam é uma gíria utilizada nos Estados Unidos para a droga ecstasy, devido a um anagrama com a sigla MDMA, seu princípio ativo.

Em uma atmosfera obscura e tensa, com uma trilha sonora incrivelmente imersiva, sustos são garantidos. Mas, assim como no primeiro, entender inglês é fundamental para saber o que está acontecendo, e a história é muito importante. Sem ela, o jogo é apenas um bom FPS. Outra recomendação é jogar o primeiro jogo antes de se aventurar no segundo, pois mesmo que a história não seja totalmente dependente, você estará mais "por dentro" do ambiente e dos personagens.

O jogo ainda levanta questões filosóficas sobre liberdade e frequentemente coloca o jogador em conflito ético e moral. Salvar as Little Sisters é o certo, mas não é o melhor para sobreviver no hostil ambiente de Rapture pois fornece menos Adam. Além disso, as vidas de alguns inimigos podem ser poupadas, o que influenciará na história do jogo. Por experiência própria, fazer o bem acaba compensando.

Bioshock 2 com certeza não causa a sensação única de estar descobrindo Rapture pela primeira vez, mas traz inimigos novos, uma história original, novos plasmids e gene-tonics e até um modo multiplayer. Não veja Bioshock (tanto o 1 quanto o 2) como um simples FPS, veja como uma verdadeira jornada na cidade subaquática de Rapture. Uma obra de arte que merece ser jogada por gerações.•

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 95

BIONIC COMMANDO
LIVE/PSN

Lançado em 2008, Bionic Commando Rearmed é um remake e uma homenagem ao jogo original, um dos clássicos do NES. O novo jogo retém o estilo de plataforma 2D do original e recoloca o jogador na pele de Nathan "Rad" Spencer, um soldado americano que ganhou um braço biônico equipado com um grappling hook, que pode ser atirado para alcançar objetos distantes e pular grandes buracos. Nesta nova versão, o gancho ainda pode ser usado para atirar barris contra os inimigos e o antigo sistema de hit points foi substituído por uma barra de vida. Também foi adicionado um modo cooperativo para dois jogadores, além de modos multiplayer inteiramente inéditos. Bionic Command Rearmed está disponível na Live, na PSN e também para PC.

I MAED A GAM3 W/ Z0MB1ES
LIVE

Com a indústria dos games pecando cada vez mais pela falta de originalidade, cabe aos jogos independentes preencherem esta lacuna. I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1 é o principal exemplo disto. O jogo em si não é lá criativo (atire nos zumbis que estão à sua volta), mas possui elementos que dão um ar novo para o jogo. O principal deles é a música, que se refere ao próprio game. Nela, o cantor diz que fez um jogo sobre zumbis que custa só um dólar e que ele quer que você compre o jogo. O ritmo da música também dita o ritmo do jogo: quanto mais rápida a música, mais inimigos você enfrentará. Ainda que seja curto (algo em torno de 13 minutos apenas), I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1 é um dos mais vendidos na Live.

PIXELJUNK EDEN
PSN

Terceiro jogo da série PixelJunk, Eden coloca o jogador no papel de um Grimp, uma criatura que deve cuidar do seu próprio Eden, lugar que abriga 10 jardins diferentes. Sua primeira missão é juntar Spectra, objetos brilhantes que ajudam seu jardim a crescer. No entanto, para alcançar o Spectra, você deve cultivar polén dentro do jardim (que começa completamente vazio). Uma vez cultivado, o pólen vira um prowler (uma espécie de planta). Confuso? É, um pouco, principalmente no começo. Mas, com o tempo, o jogo se torna bastante viciante e divertido. Se você tem PS3, dê uma olhada em PixelJunk Eden. É um dos jogos mais criativos que já foram lançados e, com gráficos bem originais, é uma boa alternativa aos jogos de alta definição.

EXCITE BIKES
WII SHOP

24 anos após o lançamento do NES e do Excitebike original, o Wii Shop recebeu em 2009 o jogo Excitebike World Rally, um remake em 3D do clássico jogo de motocross. A principal mudança em relação ao original de 1985 é o gráfico, agora todo renderizado em 3D. A nova versão também conta com um editor e criador de pistas e suporte online: você não apenas pode disputar corridas online contra outros três jogadores como também pode distribuir suas pistas criadas pela internet. Um dos pontos negativos do novo Excitebike é que não existe o multiplayer de tela dividida (split-screen), sendo possível jogar em grupo apenas via online. Mesmo assim, Excitebike World Rally é um dos principais títulos recentes disponíveis na Wii Shop.

ROAD & TRACK PRESENTS: THE NEED FOR SPEED

O nome Need for Speed é, há quase quinze anos, uma referência quando o assunto é jogo de corrida. Mais de quinze títulos depois lançados sob a mesma marca, sua primeira versão, intitulada Road &Track Presents: The Need for Speed, ainda é lembrada como o grande clássico da série, título que não demorou muito a conquistar. O jogo foi lançado em 1994 para o falido console 3DO e relançado em 1995 para PC, onde teve muito mais popularidade. O game inovou muito em gráficos, em áudio e nas cutscenes em vídeo, motivo pelo qual foi acolhido sem demora pelos gamers de todo o mundo. TNFS, abreviação do título do jogo, era o nome do "diretório" onde o jogo se instalava no sistema operacional MS-DOS, plataforma sobre a rodava o finado Windows 98.

O extenso nome tem uma razão. A EA, produtora de Need For Speed, realizou uma parceria com a Road & Track, tradicional revista automobilística norte-americana, para que esta a auxiliasse na construção de perfil dos oito carros disponíveis no jogo, inspirados em modelos de luxo da época, como o clássico Dodge Viper azul com a faixa dupla branca, a Lamborghini Diablo preta e a Ferrari Testarossa vermelha. Já o visual ficou por conta da própria EA, que além da visão traseira do veículo, adicionou uma câmera direto do cockpit com detalhes extremamente realistas dos painéis e volante, ainda que nunca apareçam as mãos do piloto realizando as conversões.

Outro diferencial do primeiro Need for Speed foi o formato das corridas. As sete pistas, incluso bônus, são trechos de estradas convencionais, ao contrário da maioria dos jogos da época que dispunham de circuitos fechados em autódromos, sendo um dos primeiros jogos de sua geração no formato de corrida cruiser, hoje tão popular entre os últimos lançamentos do gênero. Este estilo de corrida marginal, mais palpável que os GPs e menos violentos que as corridas/batalhas de Road Rash e Rock n' Roll Racing, também incorpora a presença policial, que não mede esforços para perseguir, multar, ou até prender os pilotos clandestinos no jogo, adicionando assim um elemento esporádico nos jogos da série, que ora agradam, ora são alvos de crítica e retirados na versão seguinte.

Need for Speed é uma grande série, sua concepção é pensada e repensada a cada nova edição para causar impacto e estabelecer padrões nos jogos de corrida. Quem jogou o primeiro não esquece as capotadas exageradas, as máquinas arrojadas e as perseguições implacáveis. Um jogo para mostrar para os netos.•

QUER CONTEÚDO DIÁRIO SOBRE O MUNDO DOS GAMES ?

ACOMPANHE NOSSO BLOG

WWW.ARKADE.COM.BR

CONFIRA ALGUMAS DE NOSSAS MATÉRIAS:

25 NOV 2009 — 10 MOMENTOS INESQUECÍVEIS DA HISTÓRIA DOS GAMES

3 DEZ 2009 — VÍDEO REVIEW ARKADE – NEW SUPER MARIO BROS. WII

Mais um vídeo review da equipe **Arkade**. O jogo escolhido desta vez é **New Super Mario Bros. Wii**, o primeiro jogo do encanador da **Nintendo** com multiplayer para quatro pessoas.

23 NOV 2009 — ESPECIAL: GUIA DO MODO MULTIPLAYER DE MODERN WARFARE 2

Você já leu o que nós da **Arkade** temos a falar do novo **Call of Duty: Modern Warfare 2** na edição 5 da **Revista Arkade**. Agora, nossos parceiros do **OPSTérsen** trazem um

13 JAN 2010 — VEJA COMO TESTAR SUA CONEXÃO DE INTERNET PARA JOGOS ONLINE

Para jogar online, ter banda larga não é garantia de uma conexão boa, o **PING** é o que mais importa durante uma partida. Porque? Simples, o **ping é o tempo de resposta**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PC

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

QUE A FORÇA ESTEJA COM A BIOWARE

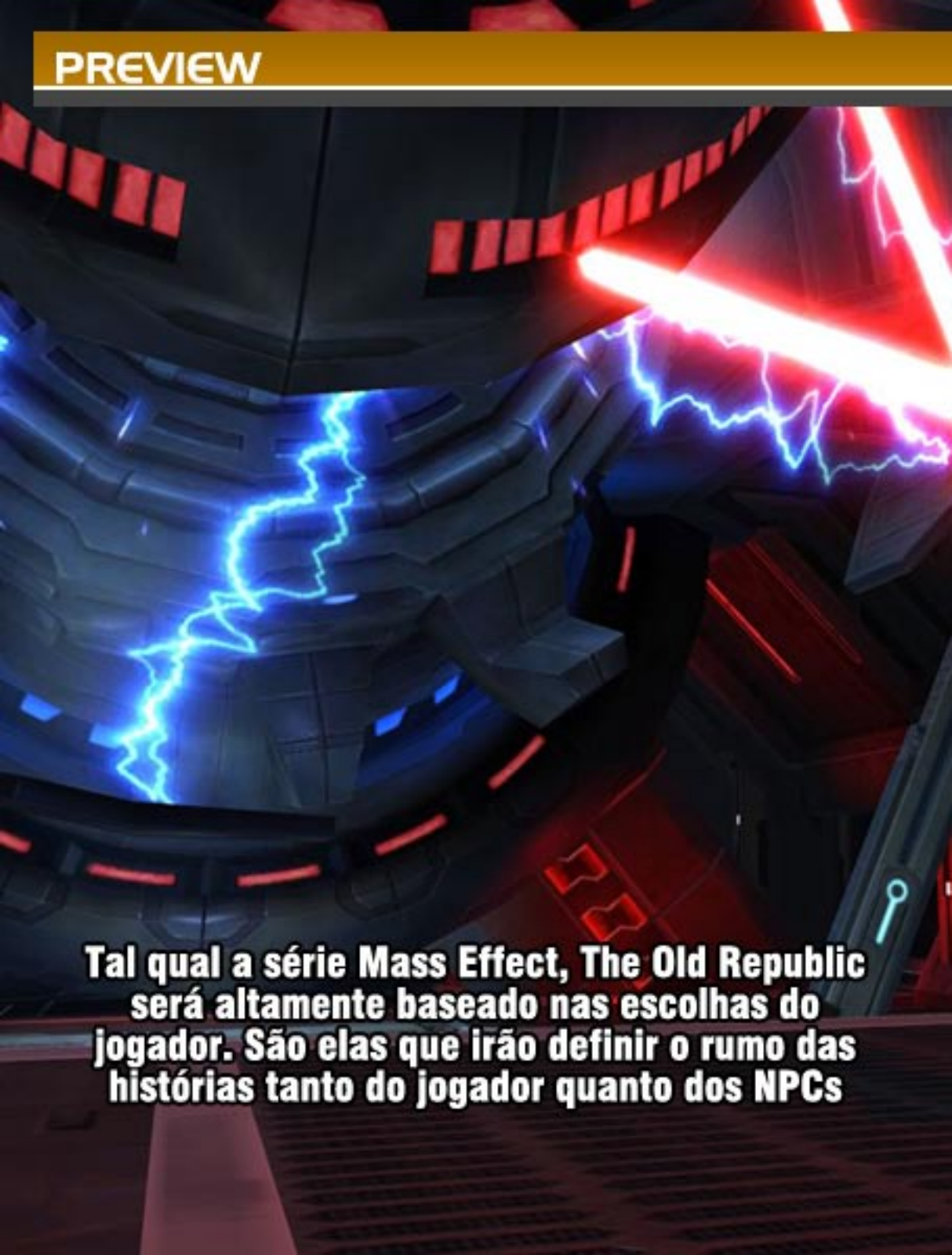
EMPRESA, FAMOSA POR SEUS RPGS, SE JUNTA A LUCASARTS PARA CRIAR UM MMORPG DE STAR WARS

O mundo dos MMOs é dominado por um grande jogo: World of Warcraft. No entanto, a BioWare está desenvolvendo um MMO que, na pior das hipóteses, fará tanto barulho quanto WoW só pelo nome que leva: Star Wars: The Old Republic.

Assolada com jogos de qualidade oscilante e de pouca fama, a franquia Star Wars necessitava de um grande jogo para estabelecê-la em mais uma mídia, que é o videogame. A grande chance para isto é ST:TOR. O jogo é o segundo MMORPG da franquia (o outro era Star Wars Galaxies) e o primeiro da BioWare, que nunca escondeu sua vontade de realizar um MMO, mas que estava esperando a oportunidade certa.

STAR WARS: T LD REPUBLIC

Lançamento: 2011



Tal qual a série Mass Effect, The Old Republic será altamente baseado nas escolhas do jogador. São elas que irão definir o rumo das histórias tanto do jogador quanto dos NPCs

A história do jogo se passa 3.500 anos antes do nascimento de Darth Vader e dos acontecimentos dos seis filmes e 300 anos depois de Knights of the Old Republic. A República e o Império Sith fizeram um acordo de paz muito frágil, mas que garante uma certa calmaria na Galáxia. Os Jedi são considerados culpados pelo surgimento dos Sith e são forçados a se relocarem de Coruscant para Tython, enquanto os Sith controlam Korriban, onde estabeleceram uma Academia Sith. O jogo inicia quando novos confrontos começam a acontecer.

Tal qual a série Mass Effect (também criada pela BioWare), The Old Republic será altamente baseado nas escolhas do jogador. São elas que irão definir o rumo das histórias tanto do jogador quanto dos NPCs. Aliás, as primeiras impressões do MMO são que ele terá muitas semelhanças com Mass Effect. Todos os personagens terão vozes únicas, os NPCs acompanharão o jogador em praticamente todas as missões e será possível explorar todos os planetas conforme sua vontade. (já estão confirmados nove planetas, entre os quais Coruscant, Tython e Tatooine).

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Star Wars: The Old Republic terá duas facções: a República e o Império Sith. Dentro de cada facção, haverá quatro classes: Trooper, Smuggler, Jedi Knight e Jedi Consular para a República e Bounty Hunter, Imperial Agent, Sith Warrior e Sith Inquisitor para o Império. Não se sabe ainda quais ou até mesmo se existirão raças dentro do jogo, pois nem a BioWare, nem a LucasArts revelaram isto. Portanto, se algum dia seu sonho foi ser um Wookie, você terá que esperar pelo anúncio oficial das empresas

Star Wars: The Old Republic está previsto para sair apenas em 2011, mas, até lá, a Bioware e a LucasArts se aliaram com a Dark Horse Comics e lançaram um webcomic (uma história em quadrinhos para se ler na internet) contando um pouco sobre o Tratado de Coruscant, o acordo de paz entre os dois lados. Uma novelização a respeito do jogo também será lançada em Julho deste ano. Se você não aguentar para criar seu cavaleiro Jedi (ou Sith, ou caçador de recompensas, etc), estas são boas pedidas para matar o tempo até o lançamento do game. Não deixe também de ver o incrível trailer do jogo, buscando por "Star Wars" em nosso blog, vale a pena.

PC, X360, PS3

MAX PAYN

SERÁ QUE AGORA VAI?

ANUNCIADO HÁ SEIS ANOS, MAX PAYNE 3 PROMETE SER BEM DIFERENTE DE SEUS ANTECESSORES

Anunciado pela primeira vez em 2004, Max Payne 3 ficou esquecido por cinco anos, até a Rockstar Vancouver assumir a produção e já lançar um trailer do jogo em março de 2009. Com a empresa na parada, a terceira parte da série já traz mudanças nítidas em relação aos dois primeiros jogos.

O detetive agora aparece careca, barbudo e um pouco gordinho, em uma cidade brasileira (supostamente São Paulo). Passado 12 anos após o segundo Max Payne, o terceiro jogo coloca o detetive trabalhando como segurança particular para uma família muito rica, mas ele foi traído e agora precisa arranjar um jeito de sair da cidade.

Ao contrário do ar noir que os primeiros dois Max Paynes traziam, esta terceira parte já parece ter um aspecto bastante diferente, mais "realista". No entanto, pelas fotos já liberadas, podemos ver alguns erros grandes na questão de cenários e caracterização dos personagens. A sinopse do jogo diz que é São Paulo, mas as fotos mostram favelas típicas do Rio de Janeiro, bananeiras surgem a cada esquina e um dos inimigos de Max usa uma camisa muito similar a de times como Flamengo, Atlético-PR e Vitória (nenhum deles é paulista, para quem não sabe).

Com poucos detalhes já revelados, muita coisa ainda vai ser revelada até o lançamento do jogo, no segundo semestre de 2010. Até lá, só podemos esperar o que a Rockstar Vancouver tem guardado para os fãs de Max Payne.•

MAX PAYNE 3

Lançamento: 2010

Expectativa

Média

Tripé Chaveiro

Nesta época digital, nunca se sabe quando você vai querer tirar uma foto still ou gravar um vídeolog com a câmera parada. Pensando nisso, criaram o Digidude, um tripé portátil em formato de chaveiro que te acompanha onde quer que você esteja. Agora, você não precisa mais tirar fotos do espelho para o orkut!

Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Relógio Matemático

Este relógio possui símbolos matemáticos para representar as horas. Muito criativo, porém são poucos que realmente entendem o que ele quer dizer. Raiz cúbica de 1728 acho que é o mais fácil. Você consegue decifrar os outros?

Preço: US$ 25.00
Onde encontrar: uncommongoods.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Moedas Colecionáveis WoW

Estas moedas colecionáveis, folheadas a ouro 24 quilates, prata e bronze, traz os líderes da aliança e da horda em sua cara, e as cidades das facções das quais são líderes na coroa. Obs: não têm valor real em Azeroth.

Preço: US$ 61.59
Onde encontrar: shopafx.com

Organizador de Cabos Cordie

Os organizadores de cabo Cordies são uma excelente opção para organizar todos aqueles seus cabos USB que ficam em cima da sua mesa. O Cordie é compacto, possui um design moderno e várias cores disponíveis.

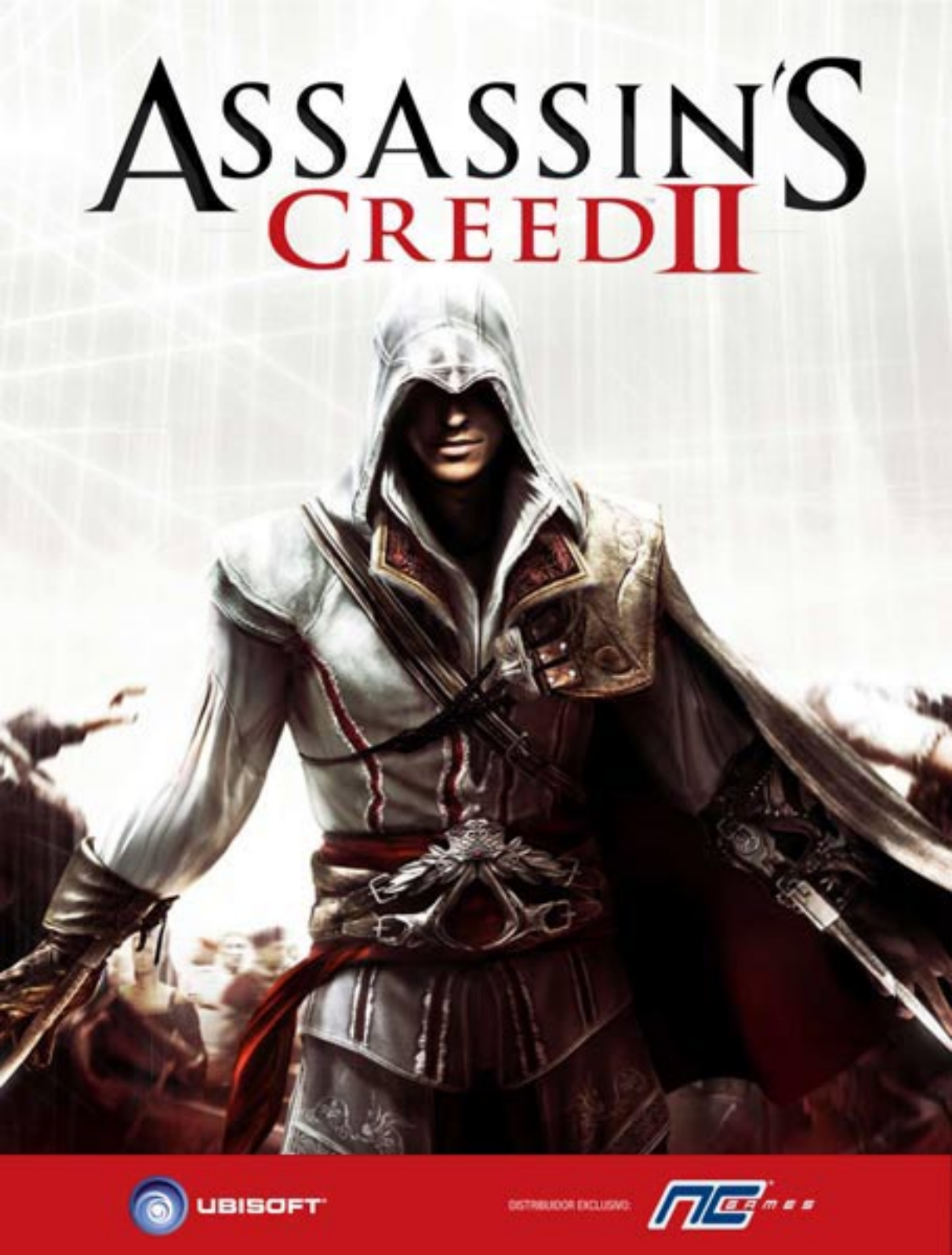
Preço: US$ 12.99
Onde encontrar: quirky.com

Capa para notebook em forma de livro

Viver num país de terceiro mundo não é mole. Esta capa de notebook disfarçada de livro, com o objetivo de ser retrô e cult lá fora, aqui pode servir para disfarçar que você anda com o seu precioso Macbook o dia todo.

Preço: US$ 79.99
Onde encontrar: twelvesouth.com

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: NC Games

Plants vs. Zombies

Um dos mais aclamados jogos independentes para PC dos últimos anos finalmente chegou ao iPhone: Plants vs Zombies traz tudo o que o fez famoso no computador para o smartphone da Apple, sem perder nem mesmo qualidade gráfica.

Para quem não está familiarizado, PvZ é um jogo "tower defense". Seu jardim agora é a última linha de defesa contra os mortos-vivos e cabe às suas peculiares plantinhas defender sua casa deles. O jardim é dividido em seis linhas e as ondas de zumbis aparecem em todas elas.

Diversidade é o que não falta em PvZ. São 48 espécies diferentes de plantas - cada uma com sua vantagem e desvantagem - e 26 tipos de zumbis, com direito a um zumbi Michael-Jackson-em-Thriller e uma equipe de bobsled de zumbis. Os cenários também são diversificados: algumas fases são de noite, outras de dia e outras sequer são em jardins propriamente ditos.

O jogo mantém a simples jogabilidade da versão para PC e vicia rapidamente. No início de cada disputa, você pode selecionar até seis plantas diferentes para sua defesa, mas, conforme você passa as fases, este número pode aumentar.

Plants vs Zombies já está disponível na App Store americana por módicos 3 dólares.•

5 CURIOSIDADES SOBRE A AMAZÔNIA

Conheça mais sobre a floresta que poderá ser a salvação da humanidade:

• Num único dia, o rio Amazonas despeja no Oceano Atlântico mais água do que toda a vazão do Rio Tâmisa, em Londres, durante um ano inteiro. Só a Bacia do Rio Negro, um dos afluentes do Amazonas, tem mais água doce do que toda a Europa.

• Os índios brasileiros, que eram 6 milhões na época do descobrimento, hoje são cerca de 300 mil. Enquanto a população total do Brasil cresceu 27 vezes, a dos índios diminuiu vinte. Quando os portugueses chegaram ao Brasil, havia em torno de 1.300 línguas indígenas no país. Restaram 170.

• Graças à borracha, nos primeiros anos deste século a Amazônia teve uma renda per capita duas vezes superior à da região produtora de café de São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo. A riqueza acabou quando ingleses levaram as mudas de seringueiras para a Malásia, até hoje líder mundial na produção de borracha natural.

• Das 483 espécies de mamíferos existentes no Brasil, 324 vivem na Amazônia (67%). Das 141 espécies de morcegos, 125 voam por lá.

• Qual o valor da Amazônia? Até pouco tempo atrás, os ecologistas nem queriam ouvir uma pergunta dessas. Hoje, muitos estão tentando descobrir quanto a humanidade precisaria gastar para manter o planeta sem a Amazônia. Dois estudos chamam a atenção. O americano Philip Fearnside, do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia, Inpa, estimou que seriam necessários 3 trilhões de dólares por ano para controlar o efeito estufa, que se agravaria com o fim da floresta. Uma outra conta, feita por pesquisadores da Universidade de Maryland, nos Estados Unidos, concluiu que os benefícios criados pela floresta corresponderiam a 1,1 trilhão de dólares por ano. É mais do que o produto interno bruto do Brasil.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Espaço Z - www.espacoz.com.br

Ubisoft - www.ubisoft.com

NC Games - www.ncgames.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **www.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura